FATTI DI SANGUE

DI ANGELO CAVALLARO

VISIT…

Angelo Cavallaro

Fatti di Sangue

Angelo Cavallaro

EBook rilasciato con licenza Creative Commons

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/ o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Testo di Angelo Cavallaro (sommobuta@yahoo.it)
Blog dell'autore: http://sommobuta.blogspot.com/
Copertina di Raffaele Sergi

INDICE

- Premessa pag. 5

- Game Over pag. 7

- Il Presepe pag. 14

- Il Vampiro pag. 21

Angelo Cavallaro

Premessa

Ancor prima di cominciare questo piccolissimo e modestissimo eBook, o lettore, intendo ringraziarti.
Ti ringrazio per aver scaricato e anche solo sbirciato questo infimo testo. Ti ringrazio per il tempo che spenderai, qualora lo vorrai, nel leggerlo. E ti ringrazio, se avrai tempo e voglia, per un eventuale commento.
Come suggerisce il titolo, ***Fatti di Sangue*** ha per filo conduttore il *sangue*. Le tre storie contenute in questa raccolta sono frutto di fantasia e non hanno pretese di sorta, se non quella di farti divertire e distrarre una mezz'ora.
Niente di meno, niente di più.
Quindi, nella speranza che possa essere di tuo gradimento, ringraziando il fido Raffaele Sergi per aver contribuito a questo piccolo progetto creandone la copertina, ti lascio in compagnia delle pagine di questo eBook.

Angelo Cavallaro

Angelo Cavallaro

Game Over

Il videogioco è un gioco le cui regole sono gestite automaticamente
da un dispositivo elettronico che utilizza un'interfaccia uomo-macchina basata sul
display come sistema di output.
Come qualsiasi gioco, il videogioco riproduce simbolicamente determinati contesti
culturali, astraendoli dal loro ambito di default ed applicandoli a contesti
e situazioni che possono andare dalla simulazione più fedele fino alla parodia.
(*Wikipedia*, the free encyclopedia that anyone can edit.)

PROLOGO

GAME OVER.

La scritta bianca che lampeggiava sullo sfondo rosso dello schermo era inequivocabile: la partita era finita.

«Vaffanculo!» urlò *Argenn*, alzandosi dalla poltrona e scaraventando il joypad nuovo della sua Playstation a terra. «Vaffanculo!»

Il joypad cromato di blu in edizione limitata si frantumò in mille pezzi con un suono secco. Ma ad *Argenn* non importava. Gli importava solo del gioco, ormai.

Aveva perso.

Di nuovo.

Ma com'era possibile? Chi era questo giocatore formidabile? Chi era questo *Herr Blucher*, che tutti i sacrosanti giorni, negli ultimi tre mesi, lo stava mettendo così in difficoltà?

Nessuno lo sapeva.

A*rgenn* sapeva solo che sin dal primo giorno in cui era apparso dal nulla, *Herr Blucher* l'aveva ridicolizzato.

Lui, che era campione europeo in carica dello sparatutto UST – Ultimate Shooting Tournament.

Lui, che era stato campione regionale e nazionale negli ultimi tre anni.

Lui, che all'interno della crew e dell'international system era il giocatore più richiesto, il più rispettato. E il più temuto.

Lui che veniva sistematicamente sconfitto dal nuovo arrivato. Da un pivello. Da uno zero.

Argenn non riusciva a crederci. Non riusciva a capacitarsene.

Com'era possibile?

Anche sul forum UST Chronicles, dove venivano organizzate le partite on-line, *Herr Blucher* era un mistero. Nessuno conosceva il suo vero nome o aveva mai visto la sua vera faccia, e lui si era solo limitato a presentarsi nell'apposita sezione per comunicare l'intenzione di voler partecipare a questa o a quella sfida.

Al di fuori del forum, bene o male, *Argenn* conosceva di persona quasi tutti quelli del circuito italiano e internazionale. Tutti quelli *che contavano*, per lo meno.

Oltre a giocare spesso in rete da casa propria, gli Ultimate Shooters - come si chiamavano in gergo - s'incontravano spesso alle fiere di fumetti e videogiochi, dove organizzavano meeting a tema e si scontravano poi in tornei ufficiali che come da pronostico, *Argenn* vinceva.

Ma negli ultimi tempi, nelle partite on line di allenamento che gli Shooters facevano ogni giorno, *Herr Blucher* l'aveva totalmente surclassato.

Come quel pomeriggio.

Alle 17:30 la crew si era riunita per la solita partita.

El Rafko, *Mako*, *yaya*, *ninphi*, *nami_chan*, *sommobuta*, *Flur*, *Falk von Bikein*, *nanuk789*, *darkeruccio*…

Nella finestrella virtuale che segnalava la presenza dei giocatori, c'erano tutti. E c'era anche lui: *Herr Blucher*.

I parametri per la vittoria della modalità "*Massacro*" erano molto semplici: l'ultimo che rimaneva in vita vinceva e si aggiudicava un bonus. Più nemici si ammazzavano, più punti si accumulavano. E minori erano i colpi o i proiettili utilizzati, maggiori erano i punti assegnati.
In classifica generale, *Argenn* era primo, mentre *Herr Blucher*, grazie a una serie eccezionale di partite dov'era risultato sempre vincitore, era riuscito a salire fino al terzo posto.
La partita cominciò.
Lo stage scelto per la battaglia erano gli interni de "*Il Castello*", un maniero settecentesco costituito da ampi saloni collegati tra loro da stretti corridoi. Uno scenario arduo, capace di mettere in difficoltà i maestri di "UST".
In poco meno di due minuti, *Argenn* fece fuori due giocatori: con un colpo di shotgun, il suo avatar fece esplodere la testa di *sommobuta*, che stava piazzando una mina di prossimità vicino a una porta; ci vollero invece tre rapidi colpi al petto per sistemare *Mako*, sbucato dal nulla all'imboccatura di un corridoio.
Dal canto suo, *Herr Blucher* aveva già ucciso tre avversari con un colpo alla testa.
Non impiegarono molto tempo a rimanere in gioco soltanto loro due.
Così come non impiegò molto tempo *Herr Blucher* ad accoppare l'avatar di *Argenn*, senza che questi se ne accorgesse, all'entrata di uno dei tanti saloni del Castello.
Argenn non sentì nemmeno lo sparo. Di punto in bianco, il suo avatar stramazzò a terra e dall'alto della schermata colarono rivoli di sangue che la riempirono interamente di rosso.
Poi lampeggiò la scritta malefica.
GAME OVER
«Vaffanculo!» ripeté *Argenn*. «Vaffanculo!»
Non si era ancora accorto che era comparsa la finestrella della classifica generale.
E non si era ancora accorto di essere stato scalzato da *Herr Blucher* al primo posto.

UNO
« Sei proprio sicuro, frà?»
Argenn tirò fuori 100 euro dal portafoglio e glieli porse.
« Più che sicuro. Trovami quel figlio di puttana, *Jeko*.»
Jeko annuì e intascò la banconota.
«Come vuoi.»
Collegò uno strano aggeggio quadrato alla consolle di *Argenn* tramite una porta USB, e poi accese il suo portatile.
« Cos'è quel coso?» chiese *Argenn*, indicando l'aggeggio quadrato.
« *Quel coso*, come lo chiami tu, è un rilevatore wireless collegato al mio portatile. Rintraccerà gli IP delle consolle collegate alla tua durante la partita, risalirà alla fonte di ogni giocatore e verificherà la sorgente della connessione internet di provenienza.»
« Davvero?»
« Davvero, frà. Naturalmente, più tempo riesci a giocare, più tempo ho per elaborare i dati e dirti con precisione dove si trova il tipo che ti interessa. Tutto dipenderà da quanti giocatori sarete. E dato che dovrò per forza di cose tracciarli tutti per avere un'analisi completa, vedi di non farti ammazzare subito.»
Argenn digrignò i denti e contrasse i muscoli della faccia, quasi a voler sbranare l'hacker che aveva chiamato per quel lavoretto.
« Ma tu hai idea di chi sono io?»
« Dicono che tu sia il Campione d'Europa di questo sparatutto.»
« Dicono? Io *sono* il Campione d'Europa di questo sparatutto!»
Jeko si strinse nelle spalle.

« Come vuoi tu, frà!»
Se avesse potuto, *Argenn* l'avrebbe davvero sbranato. Si era stancato di quelle continue frecciatine. Nonostante il mese precedente si fosse riconfermato Campione d'Europa, non faceva che sentire battutine sarcastiche e prese per il culo nei suoi confronti da tutti quelli che giocavano a "UST".
Vita facile senza Herr Blucher, eh Argenn?
Chissà se ci fosse stato Blucher!
Campionato Europeo farlocco. Speriamo che la prossima volta ci sia anche Herr Blucher!
Era precipitato dalle stelle alle stalle nel giro di pochi mesi. Nessuno lo considerava più per quel che era. Nessuno lo trattava più con rispetto, nonostante le vittorie.
Anche se non aveva mai partecipato dal vivo a nessun torneo, per tutti ormai era *Herr Blucher*, il vero campione di "UST".
Argenn non ne poteva più di lui. Ne era ossessionato. Dormiva e mangiava poco. Pensava giorno e notte a lui e a come poteva batterlo.
Herr Blucher era diventato il suo incubo. La sua vera nemesi, dentro e fuori dal gioco.
Soprattutto, *Argenn* moriva dalla voglia di sapere chi realmente si celasse dietro quello stramaledettissimo nickname.
Perciò aveva contattato Jeko. Su di lui circolavano vere e proprie leggende. Quelli coi piedi per terra che gliel'avevano consigliato, dicevano solo che fosse un hacker coi controcazzi. Secondo i geek e i nerd più esaltati, invece, era il migliore sulla piazza per quel genere di cose.
Se vuoi intrufolarti in un sistema di sicurezza e hackerarlo senza passare dei guai, Jeko è la persona giusta, gli avevano detto tutti.
Pertanto, per uno come lui, riuscire a scoprire dove si trovava quello stronzo di *Herr Blucher* doveva essere un giochetto da ragazzi.

DUE
Le 17:30.
Sulla schermata di gioco di "UST" cominciarono ad apparire con un PLING!, uno dopo l'altro, i vari Shooter per il solito allenamento pomeridiano.
Uomo_Piramide, *sommobuta*, *culodigomma*, *El Rafko*, *darkeruccio*, *Morgoth666*, *Tinomillennium*, *El_Borracho*, *Straywolf*, *ninphi*, *nami_chan*, *Pilipede*, *Neanderthal84*…
E naturalmente, *Herr Blucher*.
Come sempre, la modalità di gioco era impostata su "*Massacro*". E questa volta, lo scenario teatro del combattimento sarebbe stato il celeberrimo "*Labirinto*".
Come suggeriva il nome, il più difficile tra tutti gli stage di "UST" era una struttura di pietra di vaste dimensioni, caratterizzato da un inestricabile numero di ampi corridoi che, intersecandosi tra loro creavano, per l'appunto, una sorta di labirinto.
Era quasi impossibile nascondersi in questo livello, proprio per la caratteristica morfologica della struttura. Ogni corridoio sfociava in un altro, creando una serie di infiniti incroci e vicoli ciechi. Gli avversari piombavano addosso da ogni parte e da ogni anfratto, e così rimanere fermi nella stessa postazione era praticamente un suicidio.
La partita cominciò.
Argenn partì immediatamente alla ricerca dei primi armamenti e delle rispettive munizioni. Il coltello stile "Rambo" che veniva dato in dotazione ai giocatori ad inizio partita non era proprio l'ideale per sostenere un livello di gioco del tipo "Massacro" ed era quasi inutilizzabile.
Subito il suo avatar tridimensionale raccolse da terra uno Shotgun, una Socom, un AK-47 e un utilissimo Body Armor, che permetteva di sopportare qualche colpo nemico senza intaccare la barra verde in basso a destra, che rappresentava lo stato di salute.

Superati un paio di corridoi senza incontrare pericoli, *Argenn* si trovò di fronte il primo avversario, *Pilipede*. Questi non ebbe nemmeno il tempo di puntare l'arma conto di lui: da casa sua, *Argenn* aveva già preso la mira con la levetta analogica del joypad e aveva premuto il tasto X; in "UST", la sua controparte digitale aveva premuto il grilletto e il proiettile vomitato fuori dalla Socom aveva trapassato in un nanosecondo il cervello di *Pilipede*, riducendolo in una poltiglia sanguinolenta.
Argenn esultò.
«Fuori uno!»
Poi, tenendo sempre lo sguardo fisso sul Labirinto, si rivolse a *Jeko*: « Tu a che punto sei?»
Jeko martellava le dita sulla tastiera ad una velocità mai vista. Sullo schermo del suo portatile, una mappa verde dell'Italia occupava gran parte dello spazio. Fasci rossi e luminosi la percorrevano da nord a sud e da est a ovest ad una velocità stratosferica. A destra, su una finestra di Windows aperta, scorrevano dall'alto verso il basso, in puro stile Matrix, stringhe di numeri e frasi di colore verde.
«Tu pensa a giocare», disse *Jeko*, « che io penso a cercare e a monitorare.»
Argenn fece spallucce e continuò a percorrere i corridoi del Labirinto.
Ad un incrocio, assistette alla morte di *sommobuta*: *El_Borracho* l'aveva folgorato con il Blaster, un'arma che emetteva scariche elettriche ad alta intensità, capace di incenerire l'avversario in un istante.
Argenn cambiò arma con la semplice pressione di un tasto laterale del joypad, e tenendo premuto X per qualche istante, crivellò *El_Borracho* con l'Ak-47. Quindi gli rubò il Blaster, un lanciagranate e un M21, un fucile di precisione davvero niente male.
I minuti intanto passavano.
Argenn continuava il suo massacro, mentre *Jeko* proseguiva nella sua ricerca.
Dalle statistiche che apparivano in alto a sinistra dello schermo, dopo dieci minuti di gioco, *Argenn* vide che erano rimasti in gara solo lui, *ninphi*, *darkeruccio* e ovviamente *Herr Blucher*.
Alcuni istanti dopo, presso un incrocio enorme che ripartiva "il Labirinto" e permetteva di accedere ad altri corridoi, *Argenn* si ritrovò davanti *darkeruccio*.
Sul momento Argenn dovette ripiegare, nascondendosi dietro un muro: *darkeruccio* gli stava svuotando contro un intero caricatore di Ak-47 e i suoi proiettili l'avevano colpito, come suggerivano i lati dello schermo che ad ogni colpo subìto avevano lampeggiato ed erano diventati rossi. Se non avesse raccolto quel Body Armor a inizio partita, dopo quell'attacco furioso, il suo avatar sarebbe di sicuro morto.
Argenn contò mentalmente fino a cinque, poi uscì allo scoperto, il lanciagranate tra le braccia della sua controparte videoludica.
Sperava che *darkeruccio* non si fosse mosso dalla sua postazione, e fu accontentato: non appena sbucò dal muro, *darkeruccio*, che non si era allontanato, cominciò a sparare di nuovo.
darkeruccio però non aveva messo in conto il lanciagranate del suo avversario. Così, quando *Argenn* premette tre volte in rapida successione il pulsante X sul joypad, le tre granate che esplosero rimbombando sui muri del Labirinto lo spazzarono via, disintegrandolo.
Argenn sorrise.
«Ci siamo quasi», disse *Jeko*.
Già, ci siamo quasi, pensò *Argenn*, vedendo che la finestrella delle statistiche indicava che in vita, tra i corridoi del Labirinto, c'erano solo *Herr Blucher* e lui.

TRE

«Se riesci a rimanere in gioco un altro minuto, è fatta», disse *Jeko*. « In realtà ho già tracciato la posizione e la sorgente della connessione di questo *Herr Blucher*, ma voglio essere sicuro delle coordinate di posizione.»

Le labbra di *Argenn* si piegarono in un ghigno sghembo.
Sia perché *Jeko* stava riuscendo a fare ciò che sperava, sia perché aveva messo il sale sulla coda ad *Herr Bluc*her. Lo stava tallonando da vicino.
E *lui* lo sapeva, dato che gli era scappato proprio da sotto gli occhi qualche istante prima.
Argenn aveva piazzato numerose cariche di C4 in giro per il Labirinto, e la aveva fatte saltare tutte assieme nello stesso momento.
Il boato era stato assordante, e la nube di polvere e calcinacci provocata dall'esplosione aveva invaso tutti i corridoi, azzerando di fatto la visibilità.
Herr Blucher gli era passato davanti, avvolto dalla nube, senza accorgersi di lui. *Argenn* aveva provato a fulminarlo con il Blaster, ma non c'era riuscito.
Ora stava cercando di orientarsi, tendendo l'orecchio e ascoltando i rumori che provenivano dai corridoi.
A un tratto, mentre avanzava, vide una sagoma scura, a non più di un metro di distanza da lui.
Era lui: *Herr Blucher*.
In cuor suo, *Argenn* godette come se avesse appena raggiunto un orgasmo.
«Beccato!» esclamò.
«Beccato!» esclamò Jeko nello stesso istante, distraendo *Argenn* quel tanto che bastava da permettere a *Herr Blucher* di agire. E di colpire.
La partita finì di colpo.
La scritta GAME OVER lampeggiava come al solito sullo sfondo rosso sangue. Lo schermo proiettò prima le statistiche, poi la classifica.
Argenn era una statua di sale. Era arrivato a un passo dallo sconfiggere la sua nemesi.
E invece…
Incredulo, premette il pulsante del replay e guardò tutta la partita appena giocata. Le uccisioni effettuate, i colpi esplosi, gli stratagemmi attuati.
E poi vide.
Vide il suo avatar in procinto di folgorare *Herr Blucher* in mezzo alla nube di polvere. Ma, preso dalla foga del gioco e disturbato dall'esclamazione di *Jeko*, aveva perso l'attimo e non aveva sparato. Non ci era riuscito. Non l'aveva eliminato.
Così *Herr Blucher* si era avvicinato.
Quando nel replay *Argenn* vide il suo avversario estrarre in quella frazione di secondo il coltellaccio stile "Rambo" e piantarglielo nel petto del suo avatar all'altezza del cuore, le viscere gli si contorsero.
Argenn provò ad urlare.
Ma il grido gli rimase incastrato in gola.

QUATTRO

Argenn saliva le scale che l'avrebbero portato all'abitazione della sua nemesi.
«Questo è per te, frà», aveva detto *Jeko* prima di andarsene, consegnandogli un foglio con su scritti i dati utili su dove avrebbe trovato *Herr Blucher*.
«Non ci posso credere», aveva sussurrato *Argenn*, nel constatare che il suo nemico abitava nella sua stessa città, a una decina di minuti a piedi da dove abitava lui. « Non mi stai prendendo per il culo, vero?»
«Frà, ti sembro uno che prende per il culo la gente?»
«No.»
«E allora stai tranquillo. Là c'è quello che cerchi. Non ho mai sbagliato una mappatura o un rintracciamento di IP. Ed entrare nel database del Comune per fottere informazioni che riguardano catasti, beni immobili o composizioni dei nuclei familiari è uno scherzo. Fidati. »

E *Argenn* si era fidato.
Ora era davanti alla porta di quella che secondo *Jeko* era la casa di *Herr Blucher*.
Chiuse gli occhi.
Inspirò.
Riaprì le palpebre.
Espirò.
Premette il campanello.
Qualche istante dopo venne un ragazzo ad aprire.
«Ciao», disse il ragazzo.
«Ciao», rispose *Argenn*.
«Chi sei? Che vuoi?»
Argenn sorrise. Dallo stato di famiglia che gli aveva passato *Jeko*, risultava che all'interno 3 dell'appartamento situato in via Adriano Meis 22, abitavano solo due persone: la signora Lea di 45 anni, vedova, e suo figlio Mauro, di 16 anni.
Ritenendo che la signora Lea non avesse niente a che fare con il mondo dei videogame, *Argenn* aveva pensato che *Herr Blucher* fosse per forza di cose Mauro, più piccolo di lui di 8 anni.
«Tu sei Mauro?», domandò *Argenn*.
Mauro annuì.
«E tu chi sei?»
«Un amico. Che come come te gioca a "UST".»
Mauro aggrottò le sopracciglia.
«Che ne sai che gioco a "UST"? »
«Lo so perché io sono *Argenn*, caro *Herr Blucher*…»
Mauro *Herr Blucher* spalancò gli occhi. Sembrava stupito da quella rivelazione.
«*Argenn*? Tu?»
«Io.»
«E che diavolo vuoi da me? Che ci fai qui?»
Argenn increspò le labbra in un ghigno malefico.
«Che ci faccio? Sono venuto a fare ciò che devo.»
«E cioè?»
Argenn sorrise di nuovo. Nei suoi occhi s'era accesa una luce sadica, malvagia.
Mauro *Herr Blucher* fece in tempo a percepire solamente uno scintillio argentato.
Il braccio di Argenn disegnò una semicirconferenza nell'aria. Il coltello stile "Rambo", che *Argenn* aveva comprato su eBay e che teneva nascosto nella tasca interna del giubbotto, squarciò il petto e la carne di Mauro *Herr Blucher* all'altezza del cuore, penetrando in profondità.
Mauro *Herr Blucher* ebbe un sussulto. Si portò le mani al petto e poi cadde all'indietro con un tonfo.
Argenn esultò. Rideva di gusto, e i suoi occhi spiritati non riuscivano a staccarsi dal corpo di Herr *Blucher*, finalmente sconfitto.
Una signora di mezza età, che stava salendo le scale, assistette alla scena.
Il suo urlo scosse l'intero palazzo fin dalle sue fondamenta.

EPILOGO

I Poliziotti arrivarono in via Adriano Meis 22 pochi minuti dopo la segnalazione di alcuni condomini che avevano sentito le urla della signora Maria e poi visto ciò che era successo all'interno 3.
Argenn si consegnò ai poliziotti senza fare resistenza e fu subito ammanettato.
Mentre lo portavano via, continuava a sorridere. Nei suoi occhi, quella strana luce fatta di sadismo e follia non si era ancora spenta.

Argenn era pago. Ed era soddisfatto.
Aveva visto la sua nemesi soccombere di fronte a lui, una volta e per sempre.
GAME OVER, aveva pensato, mentre trafiggeva *Herr Blucher* con il coltello.
GAME OVER.

Angelo Cavallaro

Il presepe

Te piace 'o presebbio?
(Eduardo De Filippo, *Natale in casa Cupiello*, 1943)

Nonostante provasse un'indifferenza totale nei confronti del presepe, Antonio fu costretto a cedere alle richieste di suo figlio Paolo e a promettergli che a Natale ne avrebbe fatto uno. Piccolino, essenziale, minimalista. Ma l'avrebbe fatto.
Così, quella domenica pomeriggio di inizio dicembre, si ritrovò fagocitato dalla folla oceanica che intasava via San Gregorio Armeno, il vicolo strettissimo e tutto in salita che nel periodo natalizio diventava il cuore pulsante e il centro del mondo per tutti gli amanti del presepe.
La passeggiata nella celebre via dei Pastori era una tappa obbligatoria per chiunque avesse in mente di costruire il proprio "presebbio" e una sorta di pellegrinaggio sacro che ogni napoletano verace doveva fare almeno una volta all'anno prima del 25 dicembre.
Tutti i giorni, dalla fine di novembre in avanti, le piccole botteghe artigianali venivano prese d'assalto da frotte di visitatori occasionali, curiosi, turisti e presepisti seriali provenienti da ogni parte del mondo.
Sugli scaffali, eserciti di statuette in terracotta di ogni forma e dimensione, assieme a stalle, palazzine di cartone, fontanelle, grotte di sughero e stelle comete attendevano di essere scelte per fare bella mostra di sé nel presepe di questo o quell'acquirente.
Sui tavoloni esposti fuori dalle botteghe invece, figure che avevano poco a che fare con la tradizione iconografica presepiale dominavano la scena: un Berlusconi seduto nella posa del "Pensatore" di Rodin era circondato da un nugolo di donnine seminude che agognavano di essere scelte dal premier; un'ultima cena fatta di ceramica, i cui conviviali erano Totò, Peppino, Titina ed Eduardo de Filippo, Massimo Troisi, Nino Taranto e altri attori del glorioso passato artistico napoletano era il pezzo forte di una delle più celebri botteghe; un trittico sacro composto da Mario Merola, Nino D'Angelo e Gigi D'Alessio guardava dall'alto una composizione dove una squadra di calcio formata da undici piccoli Maradona era schierata e pronta per vincere lo scudetto.

Antonio, in 39 anni di onorata carriera di ateo ed eretico presepiale, paventando l'inevitabile ressa, era sempre riuscito a evitare il viaggio iniziatico in quel mondo fatto di mangiatoie, casette, montagne e pastori.
E quella domenica, dopo più di un'ora di lenta processione, incastrato nella folla, schiacciato come una sardina e spintonato a destra e manca, non era riuscito a visitare ancora nessuna bottega. Aveva visto solamente alcuni tavoloni esposti e un paio di Madonne a grandezza naturale plasmate con un volto molto simile a quello di Angelina Jolie.
Per ogni passo in avanti che faceva, era costretto a farne tre indietro. Se si azzardava a fendere la folla per raggiungere una vetrina, la folla impietosa lo respingeva immediatamente, allontanandolo dal suo obiettivo.
Perciò, dopo un'altra mezz'ora di nulla di fatto, stanco della calca e del suo vociare assordante, decise che avrebbe comprato un intero stock di pastori alla prima bottega che fosse stato in grado di raggiungere.
E la calca, come se gli avesse letto nella mente e avesse voluto esaudire il suo desiderio, lo trascinò sul bordo del vicolo e lo gettò di colpo all'interno di un bugigattolo deserto lungo e stretto, illuminato malamente dalla luce rossastra di un neon incollato al soffitto.
Non appena vi mise piede, Antonio si accorse che in quella bottega c'era qualcosa di sbagliato.

Sulle mensole, le statuette della Madonna, invece di avere un volto placido e lieto, avevano un'aria scura e torva; i San Giuseppe sembravano osservarlo con sguardi biechi e sinistri e stringevano bastoni storti dai manici uncinati; i Bambinelli, invece di essere paffuti e beati, erano sgraziati e sgangherati.
Antonio sentì una scarica elettrica dietro la schiena, ma invece di uscire dalla bottega – come gli suggeriva di fare una vocina dentro di lui – si diresse verso il bancone posto sul fondo, dietro al quale era seduto un uomo segaligno, intento a intagliare una figura in legno.
Da lontano, vedendo un paio d'ali, Antonio pensò che l'uomo stesse scolpendo un angioletto. Solamente dopo essersi avvicinato al bancone e dopo aver messo bene a fuoco la figura, capì che non era niente affatto un messaggero divino: al posto della bocca, un becco aguzzo si deformava in un ghigno che scopriva denti irregolari e triangolari; gli occhi erano due fessure oblique e sinistre; le dita scheletriche delle mani terminavano in artigli lunghi e affilati; la pelle era incisa in modo da far intendere che fosse ricoperta da squame; le ali, a forma di pipistrello, erano spiegate e pronte per il volo.
Antonio fu scosso da un altro brivido. Non sapeva in che razza di bottega fosse capitato e quel posto non gli piaceva. Tuttavia aveva una missione da compiere e non sarebbe uscito da là a mani vuote.
Lasciò da parte le sue inquietudini, deglutì e salutò il bottegaio.
« Buonasera.»
Il bottegaio alzò la testa e lo fissò.
« Buonasera signò. Posso esservi utile?»
La sua voce era rauca. Gli occhi grigi erano vacui e infossati.
« Sì, ecco. Stavo dando un'occhiata ai pastori. Mi servivano una Sacra Famiglia, un bue, un asino e qualche altra statuetta. Però sulle mensole ho visto solo le Madonne, i San Giuseppe e i Gesù Bambino. Non è che ci sono anche i pastori?»
Il bottegaio sorrise.
Antonio fu inquietato nel vedere che aveva i denti uguali a quelli della figura che stava scolpendo.
«Venite signò» disse il bottegaio. « Avvicinatevi. V'faccie vedè 'na cosa che so sicuro fa proprie ppè vuje.»
Posò la statuetta orripilante, scomparve sotto il bancone e riemerse un attimo dopo con uno scatolone ammuffito e incrostato di vernice rossa.
«Venite. Avvicinatevi» ripetè, mentre apriva lo scatolo. «Vedete qua.»
Antonio si avvicinò.
E vide.

C'erano una trentina di figure di terracotta alte una decina di centimetri, e si stupì nel constatare che erano ben diverse da quelle esposte nella bottega. Se avesse potuto scegliere un aggettivo per descriverle, avrebbe sicuramente optato per un semplice ma efficacissimo "Bellissime".
La scatola conteneva il Bambinello Gesù, San Giuseppe, la Madonna, il bue, l'asinello, due angioletti, i tre re magi, quindici pastori tra cui il celeberrimo Benito addormentato, due bambini e due soldati romani, uno dei quali a cavallo.
« Quanto viene la scatola con tutti i pastori?» domandò Antonio.
« 50 euri, signò » rispose il bottegaio. « Se ve l'accatate, v'arregal'pur'nu sacchett' con le pecore e la stella cometa.»
« E una capannella per metterci i pastori la tenete?»
Il bottegaio annuì.
« Sta 10 euri, signò.»

Antonio non se lo fece ripetere due volte. 60 euro in tutto era un vero e proprio affare, soprattutto se si teneva conto del fatto che i pastori erano di terracotta e non di plastica. Non perse tempo a domandare il perché di quei prezzi così bassi: mise mano al portafoglio, tirò fuori una banconota da 100 e pagò immediatamente.
« Trattateli sempre bbuon' e stateve accort' signò» disse il bottegaio, mentre contava i soldi del resto.
Antonio aggrottò le sopracciglia, non capendo cosa gli stesse dicendo quell'uomo.
« Perché?»
« Pecchè forse nun o' sapete, ma i pastori tengono l'anima. E c'stann'a sentì. Sempre.»

Erano quasi le dieci di sera.
Antonio aveva fatto tardi, e alla stazione di Montesanto la metropolitana non passava. Sulle banchine non c'era nessuno, fatta eccezione per lui e per un gruppetto di cinque giovani idioti vestiti con abiti aderenti e pacchianissimi che facevano casino bestemmiando, sputando e prendendo a pugni e a calci i pannelli pubblicitari attaccati alle pareti.
Antonio si sentiva stanco e nervoso. La passeggiata a San Gregorio Armeno era stata sfiancante e stressante. Inoltre, aspettare la metropolitana che non arrivava mai lo irritava sempre, soprattutto se la compagnia offerta dal metrò in quel momento erano tipacci scostumati che aprivano la bocca solo per emettere rumori molesti. Fosse dipeso da lui, per liberare il mondo da idioti come quelli, non avrebbe esitato a sganciare una bomba atomica sulle loro case.

Alle 10 e 20 finalmente arrivò la metropolitana.
Era completamente deserta e molto probabilmente era l'ultima corsa.
Antonio salì e si sedette a metà della terza carrozza, condividendola con i cinque decerebrati che continuavano ad urlare e a sbraitare frasi senza senso in un napoletano sguaiato e volgarissimo.
Scuotendo la testa, posò lo scatolone contenente i pastori, la capanna e le pecore sul sediolino di fronte a lui e afferrò "Il Venerdì" di Repubblica dimenticato da qualcuno sul posto affianco al suo.
La metropolitana partì.
I cinque cominciarono a cantare, a emettere versi e suoni incomprensibili e a esibirsi in giravolte artistiche degne delle migliori scimmie, attaccandosi alle sbarre della metropolitana come se queste fossero rami di un albero e loro si trovassero all'interno di una giungla.
Antonio cercò di ignorarli e posò gli occhi sul "Venerdì".
Quel numero era intitolato "Aiuto, mi si stanno sfasciando gli Uffizi", e la testa decapitata dell'urlante "Medusa" di Caravaggio occupava tutta la copertina.
I suoi occhi sbarrati comunicavano stupore misto a dolore; la bocca, spalancata in un grido muto, manifestava lo sbigottimento e l'incredulità della Gorgone per essere stata sconfitta da Perseo; il sangue sgorgava a fiotti dal collo tagliato di netto dalla lama dell'eroe, mentre le serpi verdastre che aveva al posto dei capelli, ormai prive di vita, cominciavano ad afflosciarsi.
Antonio represse a stento un brivido. Solo quando alzò lo sguardo per vedere che cosa stavano combinando i cinque, si accorse che qualche metro più avanti c'era un finestrino aperto da cui provenivano ventate gelide e spifferi malefici.
I cinque intanto sbattevano le mani e intonavano cori da stadio che rimbombavano tra le pareti del convoglio e quelle del cervello di Antonio.

Lo stato ha fatto una legge,
che dice allo sbirro così:
appena incontri un tifoso,
arrestalo e portalo qui.

Ma appena arrivati in questura,
lo sbirro tremare dovrà
la legge non ci fa paura,
lo stato non ci fermerà.
E infatti non ci fermeremo,
la vita degli ultras si sa,
conosce soltanto due leggi,
violenza e mentalità!

Antonio alzò gli occhi al cielo, scosse la testa e proseguì a sfogliare il settimanale di Repubblica. Si soffermò a leggere un articolo quasi fantascientifico di un meteorologo che era a capo di un'importantissima società il cui scopo era garantire l'immortalità attraverso tecniche innovative e avvenieristiche.
I cinque continuavano a cantare e adesso utilizzavano i sediolini come fossero bonghi per dare il ritmo. Dopo un paio di cori brevi e ingiuriosi verso le mamme dei veronesi e degli juventini, i timpani di Antonio furono spaccati da un coro classico.

Oh mamma mamma mamma!
Oh mamma mamma mamma!
Sai, perché, mi batte il corazòn?
Ho visto Maradona! Ho visto Maradona!
We! Mammà! Innamorato so'!

Antonio sospirò e cercò di stare calmo, proseguendo nella lettura. In testa gli sembrava di avere un batterista rock al meglio della forma che utilizzava le sue tempie come strumento, ma per quieto vivere preferì starsene zitto e non protestare.

Alle 10 e 35 la metropolitana si fermò sotto la galleria che collegava la stazione di Napoli Mergellina a quella di Napoli Piazza Leopardi. Alle fermate precedenti i cinque non erano scesi, così come non era salita anima viva.
Ad un certo punto uno di loro, spintonato da un compagno, caracollò addosso ad Antonio, stropicciandogli tutto il settimanale e urtando violentemente la scatola, che rischiò di cadere frantumando i pastori al suo interno.
Antonio non ci vide più.
La misura era colma.
Si alzò, afferrò il tipo per la collottola, lo spinse in avanti e sfogò su tutti e cinque la tensione accumulata durante la giornata, oltre che l'astio profondo che provava per loro e per quelli come loro.
« Allora coglioni, la vogliamo finire con questo chiasso oppure no?»
I cinque si zittirono di colpo, lo circondarono e lo fissarono dritto negli occhi.
Quello più alto, un tipaccio quadrato col volto da ebete e un sorriso sbilenco stampato sul grugno gli si avvicinò.
«O'zì, che probblema tieni?»
«State rompendo le palle. Teng'mal'e capa, mi brucia il cervello e mi state scocciando. Vedete di finirla.»
I cinque si squassarono dalle risate.
Antonio si sedette al suo posto.

Il tipaccio alto mise la mano sulla scatola dei pastori, e con un colpo secco delle dita la rovesciò a terra.
Antonio si alzò di nuovo, intenzionato a scagliarsi sullo sciroccato, ma non si accorse del calcio sferrato dal tizio alla sua destra, che lo colpì dritto allo stomaco; né della ginocchiata che questi gli assestò dietro la schiena quando lui si piegò in avanti a causa del colpo precedente.
Si ritrovò per terra a quattro zampe, a vomitare sangue sulla scatola dei pastori.
Avrebbe voluto rialzarsi per prenderli tutti a cazzotti, ma uno dei cinque non gliene diede il tempo: lo acciuffò per il collo della giacca e lo strattonò, facendolo cadere di schiena.
Con la coda dell'occhio, Antonio vide che due di loro avevano tirato fuori un coltellino a serramanico, così, quando tutti e cinque cominciarono a tirargli calci addosso, non oppose resistenza e si rannicchiò come poteva cercando di coprirsi il volto con le braccia.
«Munnezz'!»
«Strunz'!»
«Lota!»
«Latrinaro!»
Tra un calcio e l'altro, i cinque lo schernivano e gli sputavano addosso. E durante l'assalto, un calcione lo raggiunse alla tempia.
Antonio scivolò nel buio, ma prima di perdere del tutto i sensi, udì un « Ma che cazz'so' quelle cose?», seguito da un urlo raggelante e da un tonfo sordo.

Quando riprese conoscenza, aveva la testa e la pancia in fiamme. Si rimise lentamente in piedi, aiutandosi con i sostegni e con le sbarre del vagone.
Aveva la vista annebbiata e non vedeva bene. Perciò cominciò a sbattere le palpebre.
All'inizio le immagini gli sembrarono confuse e sfocate. Poi, quando gli occhi misero bene a fuoco ciò che aveva davanti, rimase agghiacciato. Pietrificato. Irrigidito dal terrore. Per un istante il suo cuore cessò di battere.
Antonio aprì la bocca per urlare, ma la voce gli si strozzò in gola. Sentì che le forze l' abbandonavano e le gambe cedettero, diventando come due pezzi di legno marcio che si frantumano sotto un peso eccessivo.
Cadde col sedere a terra e andò a finire in una pozza di sangue.
Intorno a lui la scena era orripilante.
I pastori di terracotta, interamente coperti di sangue, erano usciti dalla scatola e avevano massacrato i cinque tipacci che l'avevano picchiato.
Quattro di loro avevano le mani bucate, le vene squarciate e la gola tagliata da un orecchio all'altro.
Invece quello alto col volto da ebete era stato decapitato, e la sua testa appoggiata su un sediolino aveva un'espressione simile alla Medusa di Caravaggio raffigurata sulla copertina del Venerdì di Repubblica.
Antonio si rese conto che una brutale carneficina era stata perpetrata nei pochi minuti in cui era rimasto privo di conoscenza, e in quel breve lasso di tempo il vagone era diventato simile a un mattatoio.
La metropolitana era ancora bloccata sotto la galleria e quindi nessuno poteva vedere ciò che era successo.
Antonio si orinò nei pantaloni non appena pensò a questo fatto. Soprattutto, quello che lo strabiliava di più era che gli assassini dei cinque sciroccati erano delle statuette di terracotta.
Impossibile. Forse sto sognando!
Ma non stava sognando, e i pastori sanguinari non avevano ancora finito la loro strage.

A pochi metri di distanza infatti, giaceva, schiena a terra, un uomo corpulento in giacca e cravatta con il marchio della FS stampato sul taschino: era il macchinista della metropolitana.
Ansimava pesantemente e si lamentava, gridando come un ossesso.
San Giuseppe, i due bambini e una decina di pastori gli stavano bucherellando con i loro piccoli bastoni aguzzi i piedi scoperti. Ad ogni stilettata, il macchinista gemeva e urlava. I tendini della caviglia, delle gambe, delle braccia e dei polsi gli erano stati recisi dai due soldatini romani, che davano ora istruzione ai due angioletti volanti, a Benito risvegliato e ai rimanenti pastori, di cavargli gli occhi.
Antonio distolse lo sguardo e chiuse le palpebre.
Il macchinista urlò per un tempo che a lui parve infinto, poi di colpo si udì solo il silenzio.
Antonio cominciò a pregare. Non era mai stato un uomo religioso, ma in quel frangente gli sembrò l'unica cosa sensata da fare.
Poi riaprì gli occhi. Ancora col culo per terra, le gambe pesanti come blocchi di marmo, vide che era circondato dai pastori di terracotta che aveva comprato.
Erano tutti davanti e intorno a lui, gli occhi rossi febbricitanti, le labbra piegate in un ghigno malefico, i vestitini sgargianti lordi di sangue e i bastoni, le spade e le lance pronte a colpirlo.
«C-chi s-siete? L-lasciatemi s-stare!» urlò Antonio.
I pastori risero tutti.
E la loro era una risata così stridula e penetrante, che le sue orecchie cominciarono a sanguinare.
«S-smettetela d-di r-ridere!»
Ma i pastori non smisero di ridere per diversi minuti e non lo fecero nemmeno quando i due angeli gli volarono incontro e gli trapassarono fulminei i polsi, le braccia, le gambe e i piedi come fossero proiettili perforanti telecomandati da una volontà superiore.

Ora Antonio era a terra, impossibilitato a muoversi, nella stessa identica posizione in cui aveva visto il macchinista.
Voltando la testa verso sinistra, notò che la statuetta della Madonna era rimasta in disparte nei pressi dello scatolone rivoltato, scortata da Gaspare, Melchiorre e Baldassarre e protetta dalle pecorelle, dal bue e dall'asinello.
San Giuseppe le si avvicinò e le sussurrò qualcosa all'orecchio. La Madonna lo guardò, annuì e levò le braccia al cielo. Subito i due angioletti, avvolti nelle loro vesti zuppe di sangue, volarono sopra la sua testa compiendo piroette.
« Vi annunciamo una grande gioia» dissero all'unisono con una voce che sembrava l'insieme di tantissime altre voci, mentre attaccavano una Stella Cometa ormai rossastra allo scatolone.
« Oggi, in questa luogo, si risveglierà per voi il Re Redentore! Ecco il segno che aspettavamo » e indicarono il sangue vomitato da Antonio sulla scatola.
« Tra poco, il Bimbo che giaceva nel Sonno Eterno, si risveglierà! Alleluja! Alleluja!»
Antonio non riusciva a credere ai propri occhi. Continuava a pensare che fosse tutto un sogno e che presto si sarebbe risvegliato nel suo letto, al sicuro da quelle figure mostruose e maligne che adesso si stavano avvicinando allo scatolone.
Alcune procedevano in silenzio, altre parlottavano e dicevano tra loro: « Andiamo al luogo sacro, a vedere ciò che è accaduto e che gli angeli hanno annunciato.»
In poco tempo, davanti alla scatola, si radunarono tutti i pastori, estasiati.
Indicavano una sagoma piccola e nuda con la pelle macchiata di sangue che stava seduta tra la Madonna e San Giuseppe.
« Grazie per avermi risvegliato e per avermi procurato da mangiare» disse il Bambinello rivolgendosi ad Antonio con una voce fredda e ostile. « Ne avevo proprio bisogno.»

Il suo sorriso si alterò in un sogghigno orripilante da cui fuoriuscì una risata metallica; le sue labbra si piegarono, formando un becco nero e adunco; i suoi occhi si affusolarono divenendo fessure oblique all'interno delle quali vorticavano due abissi senza fondo; le sue ditine paffute si tramutarono in artigli pronti a lacerare carne; la pelle si sciolse, sostituita da squame taglienti; ali di pipistrello squarciarono la schiena e si aprirono, pronte per il volo.
La vera natura del Bambinello si era rivelata.
Antonio spalancò gli occhi, incredulo.
Il suo grido raschiante schizzò in tutto il vagone, riecheggiò per il treno, risuonò contro le pareti del tunnel e si perse lontano, nel buio.

Angelo Cavallaro

Il vampiro

Il sangue è vita. E sarà la mia!
(Francis Ford Coppola, *Dracula di Bram Stoker*, 1992)

Non appena ho finito di leggere "Dracula" di Bram Stoker ho capito che volevo fare il Vampiro. Qualcuno potrebbe dire: «Ma perché proprio il vampiro? Non ti potevi scegliere un altro mostro?» No, volevo fare proprio il Vampiro. Volevo farlo semplicemente perché tra tutti i mostri, il vampiro è il più affascinante: è praticamente immortale, padroneggia poteri soprannaturali e soprattutto, ha un successo smisurato con le donne. Ma scusate: mi ci vedevate voi a fare il lupo mannaro, tutto ricoperto di peli, di notte, ad ululare alla luna piena? Che poi farei pure casino e sveglierei sicuramente il vicino quelle poche volte che è a casa (generalmente di notte non c'è mai perché lavora). Oppure, mi ci vedevate voi a farmi ammazzare solamente per farmi resuscitare con un fulmine da uno scienziato pazzo, con le manie di onnipotenza, che poi era pure capace che mi risvegliavo con due viti al collo, la pelle verdastra e la fronte allungata? No, io non mi ci vedevo. E allora ho preso la mia decisione: avrei fatto il Vampiro!
Così ho iniziato a documentarmi e nel giro di pochi mesi sono diventato espertissimo: ho divorato tutti i libri di saggistica, narrativa e occultismo che trattavano dell'argomento.
E anche sui film non sono stato da meno. Mi sono fatto procurare dal videonoleggio sotto casa una raccolta completa della filmografia vampiresca dal '29 ad oggi e in poco tempo ho visto: "Nosferatu" e "Nosferatu: il ritorno"; "Dracula vs Frankenstein" e "I figli di Dracula"; tutti i "Dracula" con Bela Lugosi, con Christoper Lee e pure quelli interpretati da Frank Langella; "Dracula"di Francis Ford Coppola e tutti i Dracula prodotti nell'ultimo decennio. Ho pure dato un'occhiata a "Dracula morto e contento" e "Fracchia contro Dracula". Potreste chiedermi: « Perché anche questi due, che sono comici e c'entrano poco con la fase di studio?» Ho pensato: «Non si sa mai». "Le fregature sono tante nella vita", diceva sempre mia madre, perciò è sempre meglio essere preparati su tutto.
Ormai conoscevo benissimo i punti di forza e le debolezze di quella che presto sarebbe diventata la mia nuova famiglia. Da lì a poco mi sarei cibato di sangue fresco più o meno tre volte a settimana, avrei riposato di giorno e bazzicato di notte, avrei controllato gli agenti atmosferici, mi sarei trasformato in tutti gli animali che volevo e avrei avuto donne a volontà. Poco importava il fatto di dormire in una bara o in una cassa di terra, di rimanere bloccato in zone delimitate da corsi d'acqua, di non poter più entrare in chiesa e di non poter più cucinare il ragù per via dell'aglio. Mi dispiaceva solamente il fatto di non potermi più accostare ad una rosa per annusarla, ma uno scotto di qualche genere bisognava pur pagarlo.
A quel tempo mi mancava solamente la materia prima. Avevo bisogno di un Vampiro consenziente che mi vampirizzasse senza troppi complimenti. Così mi sono lanciato in una folle ricerca. Per cinque anni ho vagato per il mondo in cerca di notizie e tracce sui vampiri, ma non ho mai trovato nulla che risultasse veramente d'aiuto. Anzi, in Valacchia e sui Carpazi mi hanno pure preso in giro. Dicevano: «Ma come, ancora credi alle fiabe di un ubriacone irlandese del 1800?»
Meno male che c'era gente che ci credeva ancora, pensavo io, altrimenti senza turisti che vengono a vedere i castelli nei dintorni e che vi portano soldi, voi morireste di fame.
Così mi sono demoralizzato e ho deciso di tornarmene indietro.
Sono arrivato a casa che era notte fonda ed era tutto tranquillo. Stranamente ho trovato il mio vicino sulla soglia della mia porta. Sembrava aspettarmi.
«Bentornato, ragazzo!» mi ha detto, con voce limpida e suadente.
«Grazie» gli ho risposto.
«Com'è andato il viaggio?» ha domandato.

«Piuttosto deludente » ho fatto io, con un tono di voce che rasentava il patetico.
«Hai trovato i tuoi Vampiri? »
«No.»
«Avresti potuto dirmelo…»
«Che cosa?»
«Che andavi in cerca dei Vampiri…»
«Perché mai?»
«Perché avrei potuto aiutarti!»
«Aiutarmi, tu?»
«Certamente.»
«E come? Che ne sai tu dei Vampiri?»
«So più di quanto tu possa immaginare. »
«Si, come no…»
Mentre frugavo con la mano nella tasca del jeans per trovare le chiavi della porta di casa, ho abbassato per un attimo gli occhi. Quando ho rialzato lo sguardo, il mio vicino non c'era più. Era letteralmente svanito nel nulla.
"Dove diamine è andato?", mi sono detto.
Improvvisamente, mi sono sentito afferrare per le spalle.
«Ora stai fermo», mi ha sussurrato all'orecchio il mio vicino mentre, con forza, teneva bloccate le mie braccia dietro le scapole.
«Ma chi sei? Che vuoi? Lasciami andare!» ho gridato io, in preda al panico.
«Io sono il tuo sogno», ha affermato. Poi mi ha azzannato alla giugulare, e prima che perdessi i sensi, si è reciso il polso sinistro, l'ha accostato alle mie labbra e mi ha dato da bere il suo sangue.
Pochi minuti dopo, sono sprofondato nell'oscurità.
E' stato un istante doloroso, lungo un'eternità.
Poi mi sono risvegliato a casa, nel mio letto, come se non fosse accaduto nulla. Avevo un tremendo mal di testa, mi ricordavo solo del vicino che era scomparso e m'era venuta una fame così tremenda, ma così tremenda, che era come se non avessi mangiato da un paio di millenni.
«Hai fame, eh? Esci e vatti a fare una bella mangiata come si deve» ha detto il mio vicino, che mi aveva portato in casa ed era rimasto osservarmi in silenzio, senza che me ne fossi accorto.
Mi sono davvero spaventato.
«Che ci fai qui?» gli ho urlato.
Il mio vicino mi ha guardato prima con aria beffarda, poi s'è messo a ridere.
«Non ti ricordi nulla?» ha detto. Poi ha alzato le spalle e con il solito tono suadente ha esclamato: «Poco Male! Ti ho fatto diventare uno di Noi. Ma ne parleremo al tuo ritorno. Ora esci e vatti a fare una bella mangiata.»
L'ho preso davvero in parola. La fame e la sete non mi facevano capire più nulla e così, non avendo in casa niente da mangiare, mi sono recato al ristorante più vicino e ho spazzolato un intero menù comprendente una decina di antipasti, tre primi, cinque secondi e un paio di dessert. Non pago, ho fatto un salto alla birreria e ho ordinato un J&B, poi uno Scotch, infine un Campari Soda. Pensavo che se mi fossi rimpinzato per bene e avessi bevuto come ai vecchi tempi, la fame sarebbe passata. Invece, non solo la fame non mi è passata, ma è pure aumentata a dismisura.

Ti ho fatto diventare uno di Noi.

Tutt'a un tratto, quella frase detta dal mio vicino ha cominciato a martellarmi e a rimbombare nella testa. Dopo qualche ora, finalmente, ho capito. Mi sono ricordato di quello che era successo fuori la porta di casa mia. Il vicino m'aveva morso e m'aveva fatto bere il suo stesso sangue.

Ti ho fatto diventare uno di Noi.

Non era possibile! Quindi ero morto ed ero diventato un Vampiro per davvero! Inoltre, ho immediatamente realizzato che la mia, più che fame, era sete.
Sete di Sangue. Ed era un bel problema, in verità. Mica potevo andare in giro ad ammazzare della gente così, come se niente fosse? Tra l'altro, non sapevo nemmeno come fare.
Perciò sono ritornato a casa e ho chiesto spiegazioni al mio vicino, che mi aspettava là dove l'avevo lasciato.
Quello mi ha raccontato che di vampiri ormai ce n'erano davvero pochi per il mondo. Nessuno credeva più alle storie sui principi delle tenebre, sui vampiri e sui signori della notte, sulle loro gesta epiche e sui loro regni del terrore, perciò la maggior parte aveva perso la voglia di andare avanti e s'era lasciata morire. Tuttavia, quando i pochi rimasti hanno saputo che in giro c'era ancora qualcuno che voleva diventare vampiro, si sono ringalluzziti e hanno cominciato a darmi la caccia. Ecco perché non li ho mai trovati da nessuna parte. Io cercavo loro e loro cercavano me!
«Non sai che sorpresa sapere che eri proprio tu!» mi ha confidato il mio vicino, estasiato. «Non appena mi hanno detto che saresti tornato, ho fatto i salti di gioia!»
Il mio vicino, il signor D, faceva il metronotte per una società di sicurezza privata.
«E' un buon lavoro, pagano bene e inoltre ho la possibilità di rifocillarmi senza dare nell'occhio. Un morsetto qui, un morsetto là e il gioco è fatto! Di mattina dormo e la notte vado in giro. Il sogno di tutti noi vampiri! »
Quella notte sono andato con lui e mi sono fatto istruire su come procurarmi da bere. La prima volta che ho azzannato uno e ho bevuto il suo sangue è stato strano, ma pensavo peggio. In fondo, grazie al metodo del signor D. non si ammazzava nessuno: un morso veloce veloce, mezzo litro di sangue a persona e via!
Poco tempo dopo ero diventato un vampiro provetto; ero bello, avevo tutte le donne che volevo e soprattutto ho imparato a sfruttare i poteri a mio vantaggio. Ero diventato così forte che ero anche in grado di poter uscire di giorno. Ovviamente, di giorno ero più debole e i miei poteri erano quasi nulli, ma per quello che dovevo fare, bastavano e avanzavano.
Così è cominciata la mia carriera di ladro professionista. Di giorno, facevo ispezioni preventive alle banche che mi interessavano. Poi, di notte, mi tramutavo in topo e studiavo meticolosamente i sotterranei e le vie di fughe più comode e congeniali. Infine, quand'era tutto pronto, quando avevo capito i meccanismi degli allarmi e delle misure di sicurezza, entravo nella banche sottoforma di nebbia, mi materializzavo in figura umana, portavo via tutti i soldi e me ne scappavo attraverso le condutture.
Difatti, quando sui giornali leggete articoli del genere: "Rapinata l'ennesima Banca: La Banda del Buco colpisce ancora", state certi che la maggior parte delle volte sono stato io, perché io sono la prima, vera Banda del Buco.
Una volta ho anche rubato tutte le provette dal camioncino dell'Avis. Non so perché l'ho fatto, però è stato divertente. Per la verità, quando ci penso, me ne pento e mi vergogno, anche se è stato molto comodo avere avuto una scorta di sangue gratis per circa un mese e mezzo.

Ora sono un Vampiro realizzato. Forse il più realizzato. Vivo nell'agio e nel lusso e non mi manca proprio niente. Ho anche smesso di rubare. Faccio il filantropo, ho una notevole collezione privata di reperti antichi e nell'ambiente sono diventato una figura piuttosto influente. Conduco davvero una bella vita, anzi, una bellissima non-morte. Quando ho voglia di mangiare, mangio. Quando ho voglia di divertirmi, mi diverto. Quando ho voglia di andare a donne…Beh, ci vado!

Di tanto in tanto, il signor D. critica le mie scelte perché lui è un vampiro all'antica, però in fondo so che mi vuole bene. Tutto quello che ho lo devo esclusivamente a lui, ma quando glielo rammento, lui scuote la testa e sorride. Con la sua solita voce suadente, dice sempre che, da quando sono arrivato io, ho dato una speranza al mondo dei Vampiri.
Io non ci credo, ma annuisco per fargli piacere. Gli domando sempre quando verrà a trovarmi nella casa nuova e lui ogni volta risponde: «Presto.»
Ho acquistato infatti una villa in una piccolo paese di campagna e là mi conoscono tutti. Ultimamente però, qui in paese siamo stati assaliti dai media di tutto il mondo. Sembra che, nonostante non sia pericolosa per la salute, si sia sviluppata una malattia stranissima, che nessun medico riesce ancora a spiegare scientificamente: al mattino infatti, tutti i cittadini si risvegliano sempre con due piccole ferite all'altezza della giugulare. Un caso davvero più unico che raro.
Ma mi raccomando, voi non ne sapete nulla, eh!